

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Der wunderbare Mantel der Unsichtbarkeit
Fan-Legende
von Stephan Kunne

A2

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Der wunderbare Mantel der Unsichtbarkeit
Fan-Legende
von Stephan Kunne

A1

Die Legende besteht aus:
A1, A2, D, N Sieg & Niederlage ;
Das geheimnisvolle Paket vom Baum der Lieder 1 & 2 ;
Unsichtbarer Feind 1 & 2 ;
und 7 "Wardrak" nummerierte Karten.

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Der wunderbare Mantel der Unsichtbarkeit
Fan-Legende
von Stephan Kunne

N

Niederlage

DIE LEGENDEN VON **ANDOR**

Der wunderbare Mantel der Unsichtbarkeit
Fan-Legende
von Stephan Kunne

D

König Brandur erhielt eine Nachricht vom Baum der Lieder: Die Handwerker des Baumes hatten ein Kunstwerk mit wunderbaren Kräften geschaffen. Melkart, der Oberste Priester der Bewahrer, fürchtete nun, dass dieser Gegenstand im Wald nicht sicher sei. In seiner Botschaft hob er die katastrophalen Folgen für Andor hervor, wenn diese Kräfte in die falschen Hände fielen. Das Artefakt müsse unbedingt in die Burg gebracht werde.

Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Anschließend legt ihr zusätzlich folgendes Material neben dem Spielplan bereit: die Hexe, die Figur „Dunkler Magier“, die beiden Flederskrale, ein Pergament und die sechs Runensteine.

Platziert je ein Sternchen auf den Feldern „D“ und „N“ der Legendenleiste. Legt die jeweils zwei Karten „Das geheimnisvolle Paket vom Baum der Lieder“ und „Unsichtbarer Feind“ verdeckt neben den Spielplan. Bildet einen Stapel aus den sieben „Wardrak“-Karten, aufsteigend sortiert mit der 1 zuoberst.

Lest nun die Legendenkarte A2.

Die Helden hatten die mächtige Magie der Runensteine nicht vergessen, über die Reka sie einst aufgeklärt hatte.

Erwürfelt mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) die Positionen von 5 der 6 Runensteine, die ihr verdeckt auf den Spielplan legt.

Stellt die folgenden Kreaturen auf den Plan:

- je einen Gor auf 22, 29;
- einen Skral auf 19;
- einen Troll auf 37;
- mit drei oder mehr Spielern: einen Gor auf 20.

Legt ein Pergament auf die Burg. Dies ist ein Brief mit dem Siegel des Königs. Das Volk des Baumes der Lieder wird den geheimnisvollen Gegenstand ausschließlich dem Träger dieses Briefes übergeben. Platziert 5 Goldmünzen auf der Burg. Stellt jeden Held auf das Feld, dessen Zahl seinem Rang entspricht. Jeder Held erhält 1 Stärkepunkt und 7 Willenspunkten. Die Gruppe teilt 2 Goldmünzen und 1 zusätzlichen Stärkepunkt unter sich auf.

Stellt die folgenden Kreaturen auf dem Spielplan: je einen Gor auf Feld 32 und 36; einen Skral auf Feld 48; mit 3 oder mehr Spieler außerdem einen Skral auf Feld 38.

Legendenziel:

- Verteidigt die Rietburg;
- Ein Held, der den Brief bei sich trägt, muss zum Baum der Lieder (Feld 57) gehen. Befindet sich der Brief oder der Held, der ihn bei sich trägt, auf dem gleichen Feld wie eine Kreatur, ist die Legende sofort verloren. Steht der Held mit dem Brief auf Feld 57, so lest „Das geheimnisvolle Paket vom Baum der Lieder 1“.

Die Legende nahm kein gutes Ende, wenn...

- die Rietburg nicht verteidigt wurde oder...
- der Brief des Königs den Kreaturen in die Hände fiel oder...
- die Helden den Gegenstand mit den geheimnisvollen Kräften nicht zurückgewonnen haben.

Wenn ihr bereits die ersten „Wardrak“-Karten gelesen habt, ist das Wiederspielen dieser Legende leider nicht so interessant.

Lasst vielleicht etwas Zeit vergehen, bis das Gedächtnis der Helden verblasst. Dann könnt ihr es erneut versuchen.

Der wunderbare Mantel der Unsichtbarkeit.

Stephan Kunne, April 2018.

Hilfe bei der Übersetzung: Florian Kalenda.



Einer der Helden erreichte den Baum der Lieder, wo ihn der oberste Priester Melkart empfing. Melkart klagte:

„Du bist zu spät! In der vergangenen Nacht kam dir ein schlauer Dieb zuvor ...“

Er wurde unterbrochen. Ein Zwergenbote brachte weitere schlechte Nachrichten aus der Mine: In den Bergen ging etwas vor sich...

Stellt ein Wardrak auf Feld 70. Dieser Wardrak folgt nicht den üblichen Bewegungsregeln. Die beiden Symbole „Wardrak“ auf dem Sonnenaufgangfeld werden in dieser Legende ignoriert. Stattdessen wird **jedes Mal, wenn der Erzähler ein Feld vorrückt**, die nächste „Wardrak“-Legendenkarte enthüllt und gelesen.

**Lest nun die Legendenkarte
„Das geheimnisvolle Paket
vom Baum der Lieder 2“.**

Melkart sandte den Helden eine Nachricht: Noch mehr Kreaturen hatten sich der Eskorte des Dunklen Magiers angeschlossen! Aus dem Osten erschien ein zweiter Wardrak, aus dem Westen aber kamen zwei Kreaturen einer schrecklichen und gefürchteten Spezies, die man in Andor nie wieder sehen wollte: Flederskräle!

Stellt einen Wardrak auf Platz 61. Stellt je einen Flederskral auf die Felder 24 und 26. Falls auf Feld 70 ein Wardrak steht, verschiebt ihn nach Feld 68.

Im Kampf hat ein Flederskral die gleiche Stärke, den gleichen Willen, die gleichen Würfel und bringt die gleiche Belohnung wie ein Wardrak.

Karte 2 sofort lesen.

Melkart enthüllte den Helden die Natur des mysteriösen Gegenstandes: Es war ein echter Mantel der Unsichtbarkeit! Die Handwerker des Baumes der Lieder hatten seit Jahrhunderten daran gearbeitet, ein solches Kleidungsstück herzustellen, auch wenn es immer Stimmen gab, die an der Machbarkeit zweifelten.

Nun war Melkart geradezu persönlich beleidigt, dass ein Gegenstand mit einer solch langen Vorgeschichte gestohlen werden konnte, noch dazu kurz nach der Fertigstellung. Auch liege darin eine große Bedrohung für das Volk von Andor, sagte er. Ohne Zweifel eskortiere der Wardrak, der laut dem Bericht der Zwerge den Berg herabsteige, den Dunklen Magier Varkur höchstpersönlich, der sich unter dem Mantel der Unsichtbarkeit verstecke. Wenn ein solcher Feind die Burg erreichte, wäre es das sichere Ende für das ganze Königreich.

Legendenziel: Den unsichtbaren Feind abfangen, der den Berg herabsteigt, und den Mantel der Unsichtbarkeit wiederbeschaffen, damit Andor nicht verlorenght.

Der mächtige Varkur hatte die Wardraks und die Flederskräle mit einer wichtigen Mission beauftragt. Magische Kräfte banden sie an ihre Verpflichtung. Die anderen Kreaturen waren nicht so intelligent, begriffen aber durchaus das Gesetz des Stärkeren mit allen seinen Feinheiten.

Wenn sich ein Wardrak oder ein Flederskral auf ein Feld bewegt, auf dem eine andere Kreatur steht, ist es die andere Kreatur, die Platz schafft, indem sie ein Feld in Pfeilrichtung vorrückt.

Die Zwerge hatten verdächtige Geräusche vom Berg gehört und die Bewahrer des Baumes der Lieder benachrichtigt.

Wenn sich ein oder mehrere Helden gerade jetzt auf Feld 66 befinden, deckt sofort die Karte "Unsichtbarer Feind 1" auf und lest sie.



Ein Falke landete auf der Schulter eines der Helden. Er brachte eine Nachricht vom Obersten Priester Melkart. Ein Bauer hatte Bewegungen wie von Geisterhand in seinem Weizenfeld bemerkt und die Bewahrer des Baumes informiert.

Verschiebt:

den Wardrak von Feld 68 nach Feld 66;
den Flederskral von 24 nach 34;
den Flederskral von 26 nach 31.

Wenn sich ein oder mehrere Helden gerade jetzt auf dem Feld 64 befinden, deckt sofort die Karte "Unsichtbarer Feind 1" auf und lest sie.

Ein Bote vom Baum der Lieder näherte sich den Helden. Er berichtete ihnen, dass ein in Panik geratener Fischer Geschichten über einen Geist verbreite, der um die Hängebrücke herumstreife.

Verschiebt:

einen Wardrak von 64 nach 56;
den anderen von 61 nach 63;
einen Flederskral von 28 nach 36;
den anderen von 30 nach 28.

Wenn sich ein oder mehrere Helden gerade jetzt auf dem Feld 48 befinden, deckt sofort die Karte "Unsichtbarer Feind 1" auf und lest sie.

Ein Bauer übergab den Helden eine Botschaft vom Baum der Lieder. Am Waldrand, so wurde gemeldet, hatten sich die Äste und die Gräser bewegt, obwohl keine Lebewesen zu sehen waren.

Verschiebt:

den Wardrak von 66 bis 64;
den Flederskral von 34 bis 28;
den Flederskral von 31 bis 30.

Wenn sich ein oder mehrere Helden gerade jetzt auf dem Feld 56 befinden, deckt sofort die Karte "Unsichtbarer Feind 1" auf und lest sie.

Der Wind trug ein Rauschen an die Ohren der Helden, das zweifellos Zeichen einer raffinierten Magie, war. Zudem trieb sich ein Schatten in den alten Ruinen unweit der Burg herum. Dieser Hinweis stammte von einem Soldaten des Königs Brandur. Da dieser fürchtete, von seinen Vorgesetzten verspottet zu werden, hatte er es vorgezogen, die Bewahrer des Baumes der Lieder zu benachrichtigen.

Verschiebt die Wardraks von 56 nach 48 und von 63 nach 54, die Flederskräle von 36 nach 16 und 28 nach 18.

Wenn sich ein oder mehrere Helden gerade jetzt auf dem Feld 17 befinden, deckt sofort die Karte "Unsichtbarer Feind 1" auf und lest sie.



Ein Soldat der königlichen Garde stellte sich den Helden vor. Ein Knurren war in der Nähe der Burg gemeldet worden, aber die Patrouillen konnten den Ursprung nicht finden.

Verschiebt:

den Wardrak von 48 nach 17;
den anderen von 54 nach 48;
einen Flederskral von 16 nach 6;
den anderen von 18 nach 14.

Wenn sich ein oder mehrere Helden auf Feld 3 befinden, lest sofort die Karte "Unsichtbarer Feind 1".

Wenn auf Feld 3 kein Held steht, ist die Legende verloren! Lest in diesem Fall die Legendenkarte N "Niederlage".

Der Held und die Kreatur standen sich gegenüber, beide gleichermaßen überrascht.

„Ich doch nur koche!“, rief der kleine Elf, den bisher der Mantel unsichtbar gemacht hatte.

Der Held runzelte die Stirn und öffnete den Mund. Ohne es zu merken, senkte er seine Waffe leicht.

„Ich lebe weit im Westen“, sagte das Wesen. „Tausend Kreatur erscheint und mich fängt! Ich denke, sie will essen ich. Sage ich also: Ich für dich koche! Dann sie bringt ich in die Berge. Seitdem ich koche. Dafür ich nicht gefressen. Es geht weiter. Eines Tages Mensch mit Namen Ken Dorr den Berg besteigt. Spricht mit Zauberer. Ken Dorr gibt Mantel. Zauberer gibt tausend Geld. Ich nicht verpasse Gelegenheit. Ich Mantel stehle, ich verstecke, ich weglaufe. Heute du mich rettet. Ich gebe dich Mantel zu Dank.“

Lest die Legendenkarte N „Sieg“.

Der Held betrachtete aufmerksam die Landschaft vor sich. Er sah niemanden. Er hörte nichts als den Wind. Aber was war das?

Einem Instinkt folgend, warf sich der Held mit offenen Armen nach vorne, als wolle er ein Monster festhalten, das es zumindest in seiner Einbildung gab.

Ja! Er hatte richtig gesehen: Er kämpfte mit einem unsichtbaren Feind. Mehrere Meter rollten sie ringend über die Erde.

Dann ließ der Held los, sprang auf und entriss seinem Gegner mit einer Hand den Mantel vom Baum der Lieder. Mit der anderen zog er seine Waffe und bereitete sich auf den folgenden Kampf vor.

Lest nun die Legendenkarte „Unsichtbarer Feind 2“.

Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

- die Burg erfolgreich verteidigt wurde und...

- die Helden den Gegenstand mit den geheimnisvollen Kräften geborgen haben.

Die Helden brachten heimlich den wunderbaren Mantel der Unsichtbarkeit zu König Brandur. Was geschah danach mit dem Mantel? Das ist das Thema vieler anderer Legenden...

Auch der kleine Elf wurde sicher auf die Burg gebracht. Die Kreaturen wurden ihres Kochs beraubt und mussten zu ihrer früheren Ernährungsweise zurückkehren. Dies hatte zweifellos einen Einfluss auf ihre Moral und trug zur Niederlage des dunklen Magiers Varkur bei...

Der wunderbare Mantel der Unsichtbarkeit.

Stephan Kunne, April 2018.

Hilfe bei der Übersetzung: Florian Kalenda.